

50 | november 2011.

KLAN RUR

PLAY!

ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

COVER STORY

Batman: Arkham City



RAGE



Battlefield 3



FIFA 12 vs PES 2012

Orci moraju stvarno da umru! | Red Faction na malom ekranu | Legendarni 13th Page

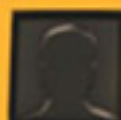




EMAIL READER / EXLER SYSTEMS

Spring of '27
The Mermans

EMAILS

office@illum.corp.va
RUR forum?

penis enlargement

santa.irvas@nnbank.ng
Earn money fast!

BIOCHEMICAL FRAMEWORK C.238

1/3

FROM office@illum.corp.va**TO** corey23-43@illum.corp.va

RUR forum?

Već neko vreme dobijamo informacije sa različitih strana o jačanju izvesne frakcije pod imenom RUR. Podaci su konzistentni i uglavnom govore o ljudima koji se okupljaju preko primitivnog načina komunikacije "forum" koji je bio moderan krajem 20. i prvih godina 21. veka. Zbog toga nam je teško da saznamo ko stoji iza celog pokreta. Nijedan od pripadnika RUR frakcije kojeg smo uhvatili i ispitivali nije imao nijedan implant, a staromodni načini prisile nisu urodili plodom. Ispitanici su ponavljali jednu te istu mantru: "Moja duša je već u teglici!" Za sada ih treba pratiti i probati druge metode kad

BIOCHEMICAL FRAMEWORK S.253

DISCONNECT

PROCESSOR ACTIVITY

NETWORK ACTIVITY



BROJ 50 – NOVEMBAR 2011.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Luka Zlatić , Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, DMITAR Đ.
Aksentijević, Luka Komarović

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



NBA2K12

NBA 2K serijal je izgleda preuzeo tron od EA u NBA priči. Kvalitetan naslov.



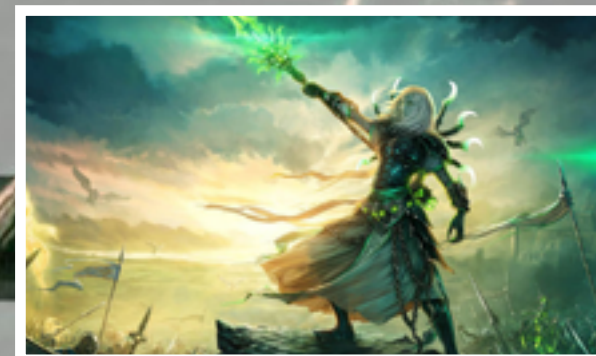
Gears of War 3

Jedan od nekoliko kvalitetnih franšiznih nastavaka ove godine koji je i pre izlaska ocenjen kao dobar.



Might and Magic Heroes VI

Ako niste neko vreme obitavali u Might and Magic univerzumu, vreme je da se podsetite.



QUICK PICK 123

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.



U OVOM BROJU...

PLAY #50

UVODNIK	6
FLASH	8
13TH PAGE	13
REVIEWS	14
CROSSOVER	39

REVIEWS #50

NBA 2K12	15
RAGE	18
FIFA 12 VS PES 2012	21
ORCS MUST DIE	24
MIGHT & MAGIC HEROES VI	26
BATMAN: ARKHAM CITY	29
BATTLEFIELD 3	32
GEARS OF WAR 3	35

TOP 3

GOLD AWARD

**Batman:
Arkham City**



Od trenutka prošle godine kad su iz Warner Bros.-a izjavili da je "igra manje više gotova, ali eto, da je malo ispeglamo jelte.. može nam se" je bilo jasno da će Arkham City biti najverovatnije opet igra godine širom sveta.

SILVER AWARD

Battlefield 3



Hajp. Hajp. Hajp. Ali opravdan! Ako ste previše mlaki za pravi rat, BF3 će vam isporučiti bojište u vašu sobu.

BRONZE AWARD

NBA 2k12



Mi stariji, koji smo oguglali na prepakiranje raznih sportskih igara iz godine u godinu u samo lepšu grafiku smo se malo osvežili ovim naslovom i nije loše... ni malo.

GODINA SIROTIJSKE ZABAVE

Ne bi trebalo da naslov shvatite u punom značenju pesme Blok auta već više bukvalno tako kako jeste. De ste narode, nije nas bilo... i to nas nije bilo evo ravno godinu dana. Svašta se izdešavalo u međuvremenu, neki saradnici su otišli, neki su došli, neki su preminuli (samo u duševnom smislu) pa ćemo ih rezirektirati uskoro nadam se. Dosta smo i igara propustili da podelimo sa vama ali smo ih bar odigrali ako ništa drugo.

Mislim da vam dugujemo jedno objašnjenje i zašto nas nije bilo, nećemo mnogo da patetišemo i da dužimo. Prosto sam PLAY! kako je izlazio pre, dobro je prolazio ali se nažalost saradnja sa nekim ključnim ljudima koji su činili PLAY! Zine raskinula, što zbog para, što zbog bitnijih obaveza i milion drugih razloga. Što bi se reklo bendovskim rokenrol terminom - „raspali smo se“, ukratko rečeno, da ne ulazimo u detalje. Neko je vreme prošlo, sagledali smo celu sliku i skontali nekoliko stvari. Prva, prosto volimo da radimo ovo što radimo. Drugo, znamo i da vi volite uglavnom to što radimo. Treće, pa ajde onda nekako da nastavimo da radimo to i dalje! I tako lagano se opet vraćamo na noge, primetićete da u ovom broju nema mnogo i na koliko ste navikli na 80+ strana ali dajte nam vremena. Biće!

Hardver, softver i slično smo malo stavili na stendbaj, bar u ovom broju dok ne razradimo bolju taktiku oko svih tih izostavljenih rubrika. Takođe ćete primetiti odsustvo i videa u recenzijama. I na tome radimo. Dosta stvari u PLAY! Zinu će doživeti neke manje vidljive i neke više vidljive promene, pa molimo za strpljenje i podršku. Ako ništa drugo, izrada ovog magazina je uvek izazov, što tehnički, što grafički, što novinarski, a samim tim i mi učimo neke nove i bolje metode u procesu.

Dosta smo razmišljali o tome dal' da rebootujemo PLAY!, da bude opet broj 1, da bude dvomesečnik, da bude samo sajt, da bude junak međugorja i međurečja ili tako nešto odvažno. Onda smo ipak rešili da novi PLAY! počne (tačnije – nastavi se) od broja 50. Oni sitničaviji među vama će primetiti da PLAY! broj 49 nikad nije ni izašao. I tu su u pravu ali je broj 49 bio bukvalno 95% završen i pred ciljem ali prosto nije izašao tad kad je trebalo. Tako da broj 49 ostavljamo kao neku misteriju, mit i legendu budućim generacijama čitalaca da pričaju priče o tom izdanju koje niko nije video, a svi znaju da negde, nekako postoji i o tome šta se sve u njemu nalazi. A nalazi se svašta!!!!

Što se tiče ovog, pedestog broja, primetiće da je uglavnom sve onako kao i pre što se tiče nekog vizuelnog identiteta. Malo osiromašen sadržajem ali kao što rekoh, stay tuned i strpljenja pritom.

Daće Cthulhu, pa da se čitamo i u decembru i narednoj, novoj godini, na većem broju strana i sa mnogo više noviteta, što sadržajnih, što tehničkih.

GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**

Heroes of Warspire open beta

U Silverlode Interactivu su objavili početak otvorenog beta testiranja za Heroes of Warspire, njihovu real-time strategiju, igrivu iz brauzera. Testiranje počinje sa jednom nedeljom zakašnjenja, a stari i novi igrači se mogu odmah prijaviti i krenuti u akciju.



Jagged Alliance Online beta prijave

Gamigo je objavio da je počelo prijavljivanje za zatvoreno beta testiranje Jagged Alliance Online naslova. U pitanju je potezna strategija koja se igra iz brauzera, a testiranje iste bi trebalo uskoro da počne, kako je planirano za četvrti kvartal ove godine.



Novi Dawn of War II: Retribution DLC-evi

Tri nova DLC packa su se pojavila za Warhammer 40 000: Dawn of War II: Retribution. Last Stand Tau Commander dolazi sa 26 komada wargeara, 2 achievementa i 20 levela napredovanja, a može biti korišćen i u Last Stand modu. Drugi je Chaos Word Bearers Pack, koji dodaje Chaos Space Marine Legion, uz sedam jedinstvenih modela za glavne multiplayer jedinice, a treći dodatak nosi ime Death Korps of Krieg Pack i donosi Imperial Guard puk, uz deset jedinstvenih modela za multiplayer jedinice.



Arkham City za PC u novembru

Windows verzija igre Batman: Arkham City bi trebalo da izađe mesec dana kasnije od konzolnih izdanja. U Warner Brosu su potvrdili 18. novembar 2011, kao datum izlaska njihove igre.



Christina Hendricks u NFS: The Run

Christina Hendricks, zvezda iz popularne serije Mad Men, glumiće vašu devojku, u najnovijem nastavku Need For Speeda. Animirana verzija Hendricksove će igrati glavnu ulogu u igri, dok će igrači uzeti ulogu Jack Rourke, kojeg igra Sean Farris. Igra bi trebalo da se pojavi 18. novembra.



Mass Effect 3 MP

BioWare je potvrdio glasine koje već nekoliko dana kolaju o multiplayeru za njihov Mass Effect 3 naslov. Tim povodom je objavljeno i saopštenje za javnost koje sadrži detalje o multiplayeru u ovom akcionom RPG-u, a sada je takođe moguće i posetiti multiplayer sekciju na Mass Effect 3 veb sajtu, gde ćete pronaći i najnoviji trejler.



Assassin's Creed: Revelations odložen za PC

Windows edicija igre Assassin's Creed: Revelations neće izaći po prvobitnom rasporedu, već će se to desiti nekoliko nedelja posle verzije za konzole. Novi datum izlaska ovog stealth/akcionog nastavka sada je 2. decembar.



TransFormers: Fall of Cybertron

Neki od vas se sećaju prošlogodišnjeg naslova iz Activisiona pod imenom Transformers: War for Cybertron. Neki su čak i igrali ovaj iznenađujuće dobar naslov koji je prošao nažalost malo niže ispod gejmerskog radara. E pa oni kojima se ova igra svidela će se obradovati vesti da je u najnovijem broju Gameinformera objavljeno da će ovaj naslov imati nastavak sledeće godine pod nazivom Fall of Cybertron. Opširnijih detalja još uvek nema, mada ih očekujemo uskoro. Doduše napomenuto je da se priča nastavlja tamo gde se WFC završava i da je predstojeća igra više logičan dodatak prvom naslovu nego nastavak.



I Am Alive ne izlazi za PC

I Am Alive se neće pojaviti na PC tržištu, najnovija je informacija iz Ubisofta. Ovim se ispunjavaju prvobitne zamisli iz Ubisofta, u kojima PC verzija post-apokaliptične akcione avanture nije ni bila planirana.



DUKE NUKEM 3D: Reloaded na ledu

Na Duke Nukem 3D: Reloaded veb sajtu se pojavila informacija koja se tiče izlaska ovog naslova. Kako sada stvari stoje, naslov neće uskoro izaći, iako je veći deo igre urađen. Problem je nastao usled nesuglasica između razvojnog tima i Gearbox Software-a, koji je vlasnik franšize.



Shank 2

Ea i Klei Entertainment su najavili Shank 2, nastavak akcione igre, koji će izaći za Windows PC, Xbox LIVE Arcade i PlayStation Network. Shank 2 će se vratiti sa pričom o iskupljenju Šenka, bivšeg mafijaškog plaćenika sa mračnom prošlošću, koji se vraća u akciju kada životi onih njemu bliskih postanu ugroženi. Igra bi trebalo da izađe početkom sledeće godine.



Grand Theft Auto V

Nakon objavljivanja trejlera za Grand Theft Auto V, usledila je i zvanična najava za igru. Razvijen od strane Rockstar North tima i kreatora serijala, najnoviji nastavak vas vraća u Los Santos, virtuelni pandan Los Angelesa, u najvećoj i najambicioznijoj igri od svih koje je Rockstar tim napravio. Na download stranici kompanije sada takođe možete pronaći asortiman GTAV desktop logoa, pozadina, avatara i ikona.



Battlefield 3 nastavlja da obara rekorde

Battlefield 3 je postao najbrže prodavana igra u istoriji EA kompanije, najnoviji su podaci. Ovu titulu je poneo nakon što je za nedelju dana naslov prodat u preko pet miliona kopija. Krajem prošle nedelje, EA je potvrdio da su poslali preko 10 miliona jedinica igre, u prodavnice širom sveta.



Fallout: New Vegas Ultimate Edition u februaru

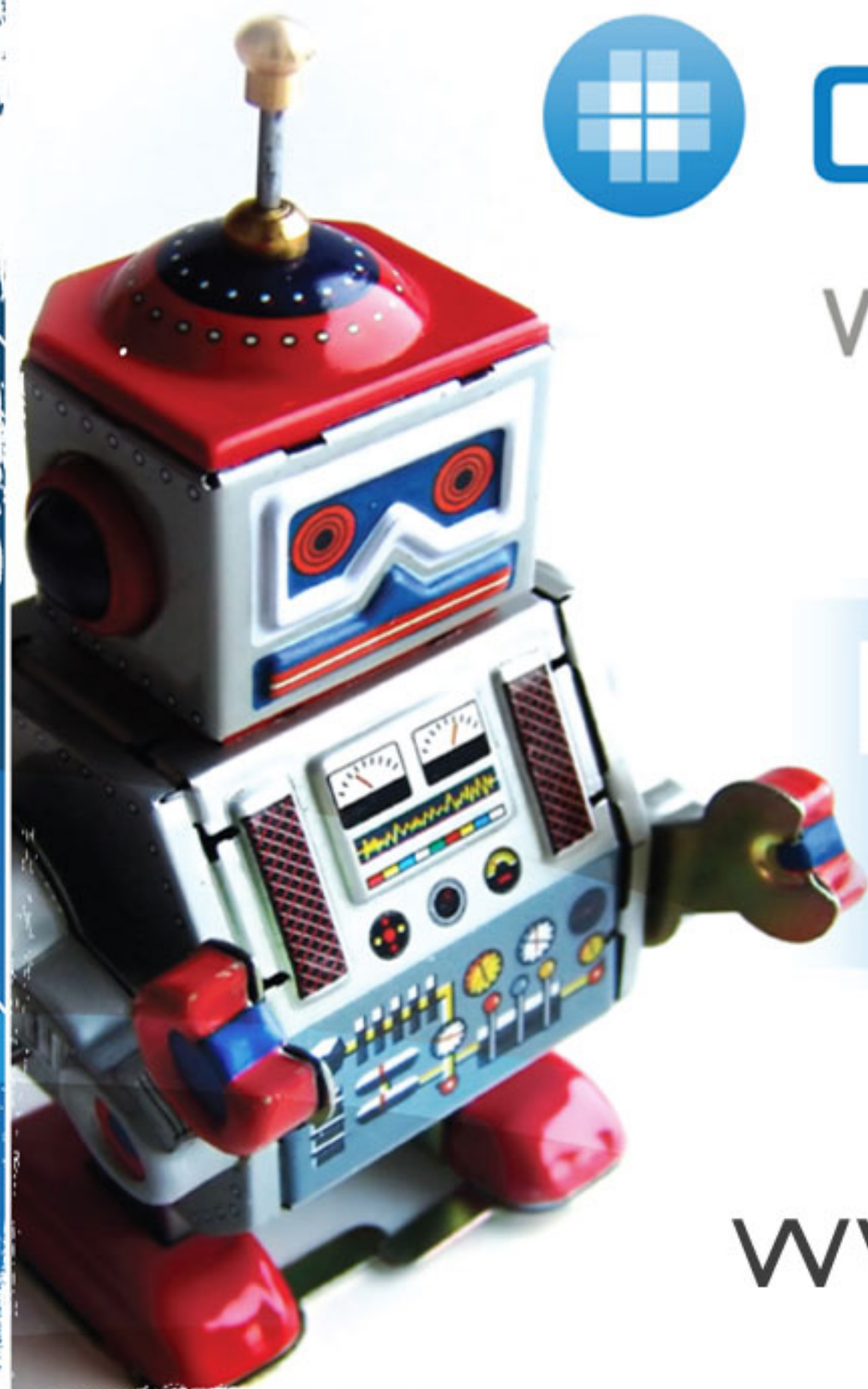
N a Bethesda Blogu je objavljena vest o izlasku Fallout: New Vegas Ultimate Edition paketa za Obsidianov akcioni RPG. Paket će pored igre sadržati i sva četiri DLC-a, a trebalo bi da se pojavi u prodaji 10. februara 2012. godine, na svim platformama.



Resident Evil: Operation Raccoon City datum izlaska

Resident Evil: Operation Raccoon City naslov biće lansiran u Evropi 23. marta 2012. godine, na Playstation 3 i Xbox 360 platformama. PC verzija bi trebalo da se pojavi ubrzo nakon onih na konzolama, rečeno je u Capcomu.





Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 18 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

www.digitalnisvet.rs

GAMING INDUSTRIJA

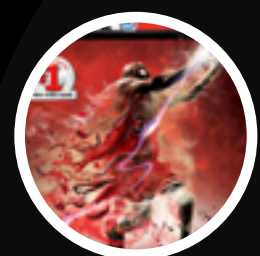
Gde smo bili, gde smo sada i gde ćemo biti

Ne verujem da sam u fazonu da se previše bavim ovom tematikom u smislu neke dublje analize. Voleo bih, ali to onda izlazi iz okvira trinaeste strane, i prelazi u ozbiljnu temu broja, što je ideja glavnom uredniku i možda nešto što bi i trebalo uraditi. Međutim, sada je to samo neki lament nad onim što smo nekada imali.

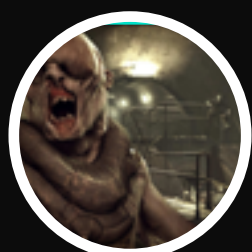
Pre svega, nije bilo ni lako doći do igara kao danas, što je doprinosilo tom nekom druženju i zabavi. Koliko ste puta samo čuli „E ajde dođi kod mene, nabavio sam tu_i_tu_igru“. Sada kada bi me neko pozvao da dođem kod njega jer je nabavio Battlefield 3, pitao bih ga da li je normalan, uz konstataciju da ne mogu „da se cimam toliko“ i da „mogu i sam da je skinem“ i tako to. Ne treba zaboraviti ni to da back in the day nije svako imao računar, a kamoli kompjuter koji je mogao da pokrene neku igru na zadovoljavajućem nivou. Pa se onda čitav dečji komšiluk sjati kod onog srećnika čiji čale poseduje računar na partiju Mortal Kombata ili Princa Persije. Jednostavno, taj osećaj da ste nešto postigli nakon što ste prešli pola grada po snegu i to peške jer autobusa „ni za lek“ i snimili na sedam disketa najnovijeg Simon the Sorcerera je nešto što se teško može dostići time što ste iz kreveta prešli dva koraka do stola i mountovali ISO fajl. Da me ne shvatite pogrešno, nije da to meni smeta, nego jednostavno, taj neizdrž dok u ruci imate diskete sa igrom koju toliko želite, a od kuće ste udaljeni pola sata (odnosno pola sata i još pola sata od pokretanja igre) je jedan od onih retko nadomestivih osećaja u današnje vreme.

Međutim, ne mislim da je tu „problem“ samo u tome što smo tada bili mlađi i što zbog sankcija nismo imali funkcionalni gradski prevoz. Mislim da se to prenosi i kroz čitavu industriju i u razvijenom svetu. Osamdesetih a naročito devedesetih su igre pravili hardcore fanovi uz nagradu u vidu zadovoljstva da tu igru pika veliki broj ljudi, i novčanu satisfakciju koja je tu da pokrije troškove proizvodnje. Naravno, uvidevši potencijal veliki igrači su upali na tržište i došlo je do toga da imamo ono što imamo danas – stotine igara koje više ne možete „po'vatati“ bez prave vrednosti koja će ostati za decenije koje dolaze. A i čini se da se ljudi, čast izuzecima, manje zabavljaju kada prave igre. Kada ste poslednji put videli easter egg u nekom naslovu? Kada ste ga uopšte tražili? I kada je on zapravo odisao time da su dizajneri imali dovoljno vremena da ga osmisle, naprave itd? Sada jedva da imaju vremena da izdaju koliko-toliko završenu igru pre postavljenih rokova, pa je kasnije kako mogu krpe brojnim patchevima. Moguće da je to i zbog toga što je publika bila drugačja. Tada su igre igrali isključivo hardcore fanovi koji su bili i prilično jasni i glasni kritičari kada nešto ne valja, i to ne čak ni posebno mladi. Sada je demografska slika toliko široka da bi piechart igrača neke igre izgledao kao gej zastava, sa svim tim igračima iz jaslja, sredovečnim gospođama domaćicama, urbanim likovima, hipsterima, crncima ... wait ...

Ali, nije sve ni tako crno. U čitavom ovom periodu konzjumerizma i hevi kapitalizma, neko svetlo na kraju tunela daju ti mali nezavisni timovi koji zaista prave sjajne igre i što je još zanimljivije, ljudi su za to spremni da plate, kako bi ih podržali. I to ne bilo gde, već u Srbiji! E da, 'deste, long time no see.



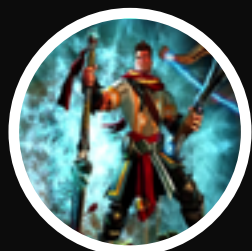
NBA 2K12 15



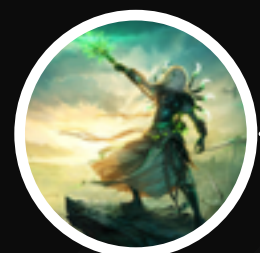
RAGE 18



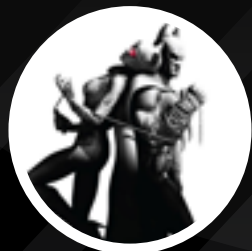
FIFA 12 VS PES 2012 21



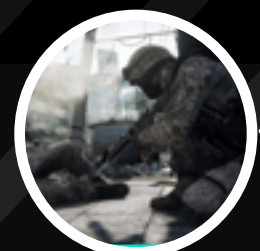
ORCS MUST DIE 24



MIGHT & MAGIC HEROES VI 26



BATMAN: ARKHAM CITY 29



BATTLEFIELD 3 32



GEARS OF WAR 3 35

REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

IGRA MESECA

**BATMAN: ARKHAM CITY**

Autor: Dmtar Đ. Aksentijević

NBA 2K12

Potpun NBA doživljaj

Platforma:
PS3, XBox 360, PC, PS2**Razvojni tim:**
Visual Concepts**Izdavač:**
2K Games**Web:**
<http://2ksports.com/games/nba2k12>**Cena:**
3.499 din PC / 6.499 din konzole**95**

- ✓ Fenomenalna izvedba
- ✓ Gejملهj
- ✓ Sve ostalo
- ✗ Al ume da bude bezobrazan
- ✗ Da takmičenja budu još kompleksnija

Kad su pitanju sportske igre, simulacije i arkadne, do sada smo imali prilike da vidimo sve i svašta.

I iskreno, malo se ubuđao žanr realnih sportskih igara, bar po našem skromnom mišljenju. A onda se prošle godine pojavio NBA 2k11 i pokupio ovacije, aplauze i igrače širom sveta. Mahom iz EA tabora al' o tome ćemo drugi put. I ispostavilo se u međuvremenu da NBA 2k11 nije bio samo dobar izuzetak od igre već da ima tu nečeg više. Pa je tako

ovogodišnji NBA 2k12 postao trenutni vrhunac onoga što košarkaške igre, pa i sportske imaju da ponude.

I ove godine glavna zvezda serijala je niko drugi nego Majkl Džordan ali su tu i mnogi drugi veterani NBA terena. U odnosu na prošlogodišnje izdanje, ima dosta sitnih noviteta, a oni stariji elementi su dovedeni do savršenstva skoro. Možda najzanimljiviji novi element je proširena postava komentatora kojoj

se pridružio Stiv Ker, i ceo taj segment je pride izdignut na novi nivo kvaliteta. Primera radi, komentatori će rado prekinuti tematsko ćaskanje tokom vaše igre da bi ispratili neki vanserijski preokret u igri na terenu. Samo da bi se posle toga vratili onome o čemu su pričali koji momenat ranije. I stvarno, pored toga, ima još milion drugih stvari kojima se bave komentatori što odaje samo utisak da kada su radili ovu igru, nije bilo štednje na kvalitetu ni u kom segmentu.

Stvarno pohvala za ovo, jer mahom iako poznati komentatori daju glasove za razne sportske igre, uglavnom su dosadni ili predstavljaju deo pozadinskog šuma dok igrate, što ovde srećom nije slučaj.

Grafika je fenomenalna, bilo da igrate na konzoli ili računaru. Toliko je igra vizuelno ispolirana da ćete na trenutke pomisliti da vodite prave igrače. Pogotovo što je sama fizika igre još doteranija i još realnija, pa tako sudari igrača i njihovo

međusobno delanje izgleda strašno realno.

Kontrole su dosta glatkije mada se neki potezi malo kompleksnije izvode pa ćete ipak morati malo da iskulirate button mashing i razmislite kako igrate. Mada to ne znači da ne možete i da igrate rendom drndanjem dugmića, štaviše, to je nekad i preporučljivo. Pogotovo u prelomnim trenucima utakmice kada vas ponese adrenalin i mozak ode na autopilota. Čak i u tom slučaju, većina komandi će raditi posao.

Od novih modova, slično prošlogodišnjem

MJ

Challengeu,

tu je sada

NBA's

Great-

est.

Koji onako, kratko rečeno, je jedno pet dužina ispred prošlogodišnjeg odličnog Michael Jordan Challengea. Tu su Medžik Džonson, Skoti Pipen, Hakim Olajdžuo, Dr. J, Leri Bird i mnogi drugi. A najbolje je što svi likovi sa kojima igrate se mogu otključati, pa posle možete da odmeravate snage u nerealnim mečevima tipa Leri Bird vs Kobi Brajant i slične do jayne kombinacije.

Možda najveća stvar kod ovog naslova je to što ne samo pruža različite načine zabave u vidu gejminga već je i to iskustvo utoliko pojačano vizuelnim elementima i samom prezentacijom unutar igre.

Jedan mali... ma de mali, glomazni eye candy od igre sa fenomenalnim forama i fazonima. Kada igrate matore utakmice, one će biti totalno u tom fazonu... da kažemo "feelingu" tog vremena, sa sve komentarima, izgledom i čak sitnim gromuljicama na ekranu da simuliraju film grain. Čak ćete imati i prilike da se okušate u košarci 60ih godina minulog veka u svoj svojoj slavi i crnoj beloj slici.

My player mod je jedan od najboljih, da tako nazovemo, menadžer elemenata ovog tipa u skoro



svim sportskim igrama. Bukvalno igrate košarkaški rpg.

Napredovanje vašeg igrača će ponekad delovati malo sporije nego što biste želeli ali se sasvim isplati kasnije. A i nije da nećete uživati u kojem minutu više uz ovu igru. Doduše, za razliku od prošlih

Primeru radi, komentatori će rado prekinuti tematsko ćaskanje tokom vaše igre da bi ispratili neki vanserijski preokret u igri na terenu.

godina, nećete morati da igrate milion kvalifikacionih mečeva da bi napredovali (što sa strane realnosti je ok, ali smori posle nekog vremena) već pomoću kojeg egzibicionog meča ćete ubrzo moći

da se takmičite protiv velikana NBA lige. Tu je i Association mod, koji je nalik My Player modu samo sa online ali i offline podrškom, mada nam i nije bio nešto zanimljiv ali je lep dodatak.

Naravno, ima i malih sitnica koje nisu baš najsvetlije. Primera radi, protivnički AI igrači će ponekad imati nerealno veliki procenat pogodaka, pa ćete prvo morati da malo to ispodešavate za realnije igranje. Koliko god bili razvijeni neki sistemi ovog naslova, nekima ipak treba više detalja i kompleksnosti. Ovde uglavnom ciljamo na malu neodređenost naslova po pitanju šta bi trebalo od modova da vam bude prioritet. Iako je My Player možda najprimamljiviji, ipak malo nedostaje taj grandiozniji trenutak timskog, velikog takmičenja. Neki igrači prosto ne

liče na sebe, a neki ne liče ni na propisne homo sapiense ali tome može progledati kroz prste pošto generalno igra grafički

My player mod je jedan od najboljih, da tako nazovemo, menadžer elemenata ovog tipa u skoro svim sportskim igrama.

i vizuelno izgleda fenomenalno. Pa malo odstupanja od izgleda pojedinih igrača ne bi mogli da uzmemo kao manjak.

Bilo da želite da odpikate kratku utakmicu, igrate takmičenja, setite se starih dana košarke i slično, NBA 2k12 će vam to sve pružiti na srebrnom tanjiru. Iako ne mnogo različit od prošlogodišnjeg izdanja, 2k12 ima dosta što sitnih, što velikih poboljšanja da vas zaintrigira. Većina su ispeglani problemi i primedbe vezani za 2k11. Pa su momci iz Visual Concepts napravili jednu odličnu sportsku igru. A toliko reči hvale imamo za opšti utisak igre da prosto moramo dodati da NBA 2k12 je postavio nove, više standarde kako jedna moderna sportska igra MORA da izgleda. I to ne samo za košarkaške igre već za ceo set sportskih simulacija

koje se u glavnom u današnje vreme vrte u krug i stagniraju po pitanju noviteta i sveopšte utegnutosti i da bi ostali izdavači i developri mogli da nauče nešto na primeru ovog naslova.

Ono, mislili smo da je 2k11 bio fenomenalan (nažalost, to niste mogli da pročitate prošle godine ali je istina – prim. ur.) ali 2k12 objasnio kako neke stvari mogu biti još bolje. I iskreno verujemo da će naredni 2k13 biti još bolji naslov, iako nismo svesni kako bi to baš moglo da bude s obzirom da je ovo trenutno neki “final frontier” sportskih naslova. Eventualo da još više utegnu AI i još pokoju sitnicu mada to ne bismo ni primetili pravo da vam kažemo da ne moramo da obraćamo pažnju na te sitnice. Tako da apsolutno nemamo ni jedan valjan, a ni ne-valjan razlog da

... i da bi ostali izdavači i developri mogli da nauče nešto na primeru ovog naslova.

vam ne preporučimo NBA 2k12 bilo kao odličnu zabavu, ozbiljnu sportsku simulaciju ili istorijsko oruđe, jer ova igra to stvarno jeste.



Autor: Luka Komarović

IRAGE

Nova id franšiza nakon 15 godina, da li je vredelo?**Platforma:**
PC, Xbox 360, PS3**Razvojni tim:**
id Software**Izdavač:**
Bethesda Softworks**Web:**
www.rage.com**Cena:**
4000 / 7000 din**Preporučena konfiguracija:**
Core i5 procesor,
4GB RAM,
najnovija generacija
grafičkih kartica

Videnje postapokaliptičnog sveta po društvu iz id Software-a ne razlikuje se puno od onog iz Pobesnelog Maksa, Borderlands-a i drugih filmova, igara, stripova ili serija sličnog tipa. Ono što je izdvojilo Rage u odnosu na sve ove jeste sjajna grafika kao i činjenica da igru razvija jedna od najboljih gaming developer ekipa ikada. Još od prvog predstavljanja na Apple Worldwide Developers konferenciji, oči gaming javnosti bile su uprte u Rage, i ono što će nam John Carmack i ekipa ponuditi tri godine kasnije (little did we

know da će igra zapravo kasniti). Ovo je, kao što možete da vidite po podnaslovu, prvi intellectual property (IP, odnosno intelektualna svojina, odnosno franšiza) id Software-a nakon petnaest godina (!). Quake, DOOM, Wolfenstein a što da ne i Commander Keen su ono na čemu je id Software bazirao svoj uspeh.

Međutim, mnogo toga se promenilo u industriji tokom svih ovih godina, a to je nedvosmisleno uticalo i na put kojim Joca Karmak i ekipa razvijaju igre. Zamislite samo da u krajnjem delu Rage, baš

kao na primer u Quake 2, vi otkrijete tajni deo nivoa u kojem se nalaze slike ljudi

Nekompresovana verzija igre zauzima jedan terabajt prostora, a dizajneri su bili u problemu jer je finalna za tržište zauzimala 150GB, što su morali da spuste na “samo” 25GB

koji su radili na igri i još poneka “smicalica”. Današnji igrači bi rastrgli hejtom

diljem interneta programere zbog toga, dok je krajem devedesetih to bio apsolutni hit. Ne treba zaboraviti ni to da se igre sada razvijaju i za konzolne sisteme, a jedan od najvećih “deflektora” u trasi razvoja Rage-a svakako je bila prodaja id Software-a firmi Zenimax. No, kako sve to izgleda na ekranima?

Pa, izgleda sjajno. Let’s face it, ako su nešto dobro uradili u igri dizajneri, to je grafika. Možemo se “složiti da se ne slažemo” oko toga da li je postapokaliptični setting dovoljno zan-

imljiv, da li je isuviše monoton ili previše "sivo-žut", ali grafika izgleda sjajno.

Čini se ujedno da je to nešto na šta su i polagali nade oni koji su bili upetljani u razvoj Rage-a, jer je to ujedno i stvar koju je Karmak, kao iskusni 3D animator i dizajner oduvek potencirao – veličinu i kvalitet tekstura, broj poligona, širinu otvorenog univerzuma i tako te stvari.

Drugi element koji kod id-a ne može da zakaže jeste – gameplay. Na stranu sve dobre ili loše osobine, ovde ipak pričamo o ljudima koji su razvili najmanje šest odličnih FPS-ova u svojoj istoriji i recimo dva ili tri "so-so" izdanja,

tako da se spremite za dobro "napucavanje" uz izuzetno fluidne pokrete kako glavnih likova tako i svih protivnika sa kojima ćete se susretati. Protivnički AI je na visokom nivou, zliberi-mutanti su

Ovo je prvi IP (nova franšiza) ID software-a posle 15 godina, a prva igra iz ovog studija nakon sedam godina pauze

"pametni", pokušaće da vas okruže, napadnu sa leđa, ubiju iz daljine, bace se na vas sa plafona ... Teror vas očekuje na svakom koraku i vrlo brzo ćete shvatiti da sve što se pomera morate upucati sa

bezbedne distance, jer ukoliko vam se približe, bolje se pomolite da vam refleksi budu brži od njihovih i da im kompletan sadržaj patrone dvocevke saspete u glavu (gde god da se ona na telu nalazi). Tu je i dobro naoružanje, kvalitetan odziv istog na svaki vaš "zahtev", jednostavno, sve ono što očekujete od dobrog first person shootera. Međutim, upravo zbog onih promena u industriji sa početka teksta, moramo istaći i da Rage poseduje neke "kompenzacije" zbog toga što je paralelno razvijan za konzolne sisteme i PC. Tu pre svega mislimo na sam izgled igre, koja je, po rečima Karmaka, mogla da bude još bolja (!) da je razvijana samo za računare. Međutim, možda važnije

od toga je činjenica da je kompletan gameplay, HUD, izgled menija i promena oružja urađena u konzolnom sistemu, što se mnogima verovatno neće dopasti. No, to je cena gaminga u dvadesetprvom veku, i verovatno mnogim vekovima koji nam dolaze.

Ukoliko nekim čudnim spletom okolnosti ostavimo po strani multiplayer kakav očekujemo od ID software igre i okrenemo se onome što Rage nudi, ta suluda trka i napucavanje vozilima zapravo su prilično zanimljivi, pa ukoliko imate nekoliko sparing partnera multiplayer Rage predstavlja krajnje interesantan segment ovog naslova. So, there's that.



Međutim, pravi "udarac" Rage-u nastaje kada krenete u dublje analize, dalje igranje ili ste jednostavno naslov pokrenuli na PC-ju. Dok konzolna Xbox 360 verzija možda ne poseduje auto-save na očekivanim mestima, a manuelni je isuviše spor pa prečesto morate da započinjete igranje iznova na isuviše udaljenoj lokaciji od one gde ste ostavili kosti, varijanta za računare je blago rečeno – masakr. Tolika količina

Iako je igra prvi put prikazana na Apple Worldwide Developers konferenciji još sredinom 2007 godine, ne postoji njena varijanta za OS X operativni sistem.

bagova i nekompatibilnosti nije viđena još od Magicke (ko razume shvatiće), a poređenje dve dizajnerske kuće koje su razvijale ove dve igre bi bio kao poređenje Opel Corse sa 1.0 motorom i Mustang GT Shelby-ja od 6000 kubika. Stoga, strpljenje, zakrpe, još strpljenja, još zakrpa, ignorisanje nekih očiglednih tripova i "ispadanja" tekstura, i možda ćete igru dovesti do stanja, pa ... igrivog. Prošnjurajte po netu za dalje savete kako Rage učiniti anti-bag-funfestom.

Onda ... priča. Boy oh boy nisu li ti id-ovci bili inspirisani da naprave priču koja nikome, pa verovatno ni njima nije najjasnija. Sve što je jasno jeste ono što znate pre nego što počnete da igrate – aster-

oid je zveknuo 2029 godine, preživeli su samo oni koji su bili pod zemljom u dobro obezbeđenim bunkerima, dok su na površini preživeli pretvoreni u mutante, a svi znamo da mutanti neće kod vas na Earl Gray sa trunčicom mleka i kolačiće od đumbira. I tu čitava logika prestaje, izuzev one da imate pušku i morate da je upotrebite. Ne samo da ste vi kao protagonista potpuno marginalizovani i da se igrač sa vama ne može povezati ni u jednom trenutku (kao što može sa Gordonom Frimenom, drugim nemim glavnim junakom kojeg možemo da se setimo), već i čitava priča oko vas nema smisla, nikoga ne zanima a i ono što se prezentuje isuviše je dosadno da bi se sa tim mlatili. Pored toga, ne očekujte da vam zadaci budu jasni, a predstavljaju naprednu verziju "idi tamo uzmi ključ, dođi ovde otključaj vrata" koncepta. Recimo, gradonačelnik oblasti u koju dolazite hoće da vam da zadatak da neki paket prebacite na drugo mesto, međutim neće da priča sa vama dok nemate novo odelo. U postapokaliptičnom svetu.

Novo. Odelo! Pa vi onda nađete odelo, ali tamo neki drugi bajko ne želi da vam da potrebni paket dok nemate oružje na vozilu. Da, na vozilu, dobro ste pročitali ... id je odlučio da vožnji i napucavanju tokom istog da prilično dobru količinu "vremena" u ukupnom trajanju Rage-a, i to je nešto što je pohvalno, jer su te vožnje interesantne, nabijene akcijom i prave dobar intermeco u odnosu na tradicionalno tabananje. Međutim, čine upravo to – intermeco. Nemaju stvarnog

uticaja u igri, nemaju neki poseban "vibe" niti vas nekako posebno privlače, iako postoji RPG element koji podrazumeva budženje naoružanja, poboljšavanje opreme i tako dalje. Problem koji se možda i najviše izražava kada sedite za volanom jeste taj polu-otvoreni svet.

Sve se kao čini ogromnim i dostupnim, međutim, nevidljive barikade su tu da vas spreče da odete tamo gde ste planirali, što dodatno ograničava poentu vožnje automobila... ako to možemo zvati automobilima.

Šta vam je činiti ... Svakako ne bi trebalo da propustite Rage, uz sve njegove nedostatke, jer ovde ipak pričamo o AAA naslovu dizajnera koji znaju šta rade. Iz ko zna kojeg razloga taj njihov AAA naslov je bagovit i problematičan na mnogo nivoa, ali se dosta toga može uspešno rešiti. Ukoliko ne tražite vrh priču u jednom FPS-u, niti vam smeta to što su RPG elementi rudimentarni, a volite da vidite kako "prskaju glavice" i uopšte potreban vam je taj osećaj "moći" dok ponižavate gomile, pored toga što bi trebalo da potražite psihijatrisku pomoć, dajte šansu i Rage-u.





- ✓ Dobro "napucavanje"
- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Multiplayer
- ✗ Tehnički nedostaci
- ✗ Šuplja priča
- ✗ Vožnja je "so-so"

Autor: Petar Starović

FIFA '12 VS PES 2012



FIFA vs PES borba me oduvek asocijala na Xbox vs PlayStation fajt. Iako možda mislite da tu nema ničeg sličnog, razmislite ponovo – kada neko kaže konzola, na koju gomila ljudi prvo pomisli? A kada neko kaže “dobar fudbal na konzoli”, na koju igru najveći broj igrača pomisli? To je to – fudbal na konzoli jednako PES na PlayStation-u.

Dobar deo takvog stava leži u činjenici da je FIFA dosta dugo zaista bila bezveze (bira sam reči), posebno na PC-ju (no o tome kasnije), dok je PES sa druge strane oduvek imao solidan kvalitet. Dalje, PlayStation 2 je u našim krajevima (a i na svetu) i dalje najprodavanija i najraspro-

tranjenija konzola, a Xboxu u Srbiji ne ide u prilog to što je Microsoft ne gura na tržištu niti na bilo koji način promoviše.

Stoga, šta je ta velika promena zbog koje bi sada, posle godina odvojenog posmatranja, FIFA i PES trebalo ukrstiti? Pa, kao jedan od glavnih razloga – to što je FIFA za PC konačno identična kao ona za konzole, odnosno EA Sports ne koristi više onu čuvenu “PC nije dovoljno snažan da procesira taj preveliki kvalitet FIFA sa konzola” baljezgariju koju su lansirali do sada, poturajući PC gejmerima port igre sa PlayStation 2 konzole. To je jednako kao kada vam neko dođe i kaže da ste retard.

Devetnaesta FIFA po redu doživela je velike i radikalne promene, što možete da primetite već po glavnom meniju koji ne liči na ono na šta ste navikli. Međutim, suština je naravno u igranju, a tu su dizajneri ubacili pregršt noviteta, od kojih tri glavna. Pre svega, tu je “Impact engine” odnosno sistem animacija i uopšte poštovanja zakona fizike koji se koristi prilikom međusobnog susreta igrača i igrača i lopte kako bi kako bi rezultat bio što bliži realnosti. Ovaj sistem nije vezan samo za igrače koji poseduju loptu, već i za sve druge aktere na terenu, što je vrlo interesantno, posebno ukoliko znamo da je Impact engine zadužen i za povrede igrača. To znači da više nema skripto-

Platforma:

PC, Xbox 360, PlayStation 3 i pregršt drugih

Razvojni tim:

EA / Konami

Izdavač:

EA / Konami

Domaći distributer:

ComputerLand, ExtremeCC

Web:

<http://fifa.easports.com>
www.konami-pes2012.com

vanih sekvenci sudara u kojima se tačno zna šta će se dogoditi kao i gde će lopta otići. Sada je sve to više okrenuto "sreći" i "zakonima fizike".

Tactical Defending sistem je drugi veliki dodatak u FIFA koji forsira igrača da isplanira svoju odbranu i dobro postavi svoje fudbalere kako bi naterao protivnika da napravi grešku, a ne da jednostavno juri za igračem koji poseduje loptu među nogama. Taj stari sistem, koji se sada zove "legacy defending" i dalje može biti uključen u offline mečevima.

Konačno, Precision dribling je treći veliki novitet koji omogućava bolju kontrolu nad loptom. Igrač tako može odabrati

da pomalo šutira ispred sebe loptu prilikom napada kako bi je bolje kontrolisao a tu je i "spoznaja okruženja" koja doprinosi tome da fudbaler sa loptom bolje kontroliše istu kada je blizu aut linije kako ona ne bi izašla van terena.

Velika promena je i online segment igranja kojeg je EA Sports takođe redizajnirao. Pre svega, tu je novi "Head to Head seasons" mod u kojem igrač igra standardne mečeve ali za njih dobija poene kao u ligi putem kojih napreduje kroz ukupno deset divizija u kojoj svaka "sezona" poseduje deset mečeva. Kako svi kreću od desete divizije, cilj je naravno stići do prve, što kasnije određuje i koji će vam protivnici biti na raspolo-

ganju kod kup takmičenja, prijateljskih utakmica i slično. Ono što je zanimljiv dodatak je "EA Sports Football Club" odnosno svojevrsni "Facebook za FIFA 12". Primetićete da kroz opise često koristimo to "Facebook za naziv_igre" ali to je zapravo istina – socijalna integracija je veliki trend u industriji ovih dana. E pa taj Sports Football Club donosi mogućnost da pratite svoje prijatelje i njihove uspehe u ovoj igri, pa čak i da odaberete svoj omiljeni fudbalski klub i tako pomažete da on napreduje na ukupnoj listi svih fudbalskih klubova u FIFA12.

Ovaj sistem je zapravo veoma funkcionalan i krajnje primamljiv jer postavlja igrača u "širu sliku" odnosno svojim pobedama

pomaže i uspehu tima na globalnom nivou, a ne samo sebi.

Za razliku od FIFA 12, jedanaesto izdanje Pro Evolution Soccera sa sobom donosi veći broj manjih izmena u odnosu na PES 2011.

Gameplay je sličan, a poboljšana je animacija, veštačka inteligencija protivnika, brzina i opšta fizika. Među najvećim novitetima prisutan je "Teammate Control" sistem. On omogućava igraču da kontroliše i drugog lika na terenu pored onog koji "gura loptu", kako bi ga postavio na željenu poziciju za pas ili pomogao da blokira protivničku odbranu i tome slično. To praktično znači da oni



koji dobro savladaju ove kontrole više neće imati problema sa formiranjem kompletnih akcija jer će oni koji primaju loptu biti upravo na onom mestu gde ih igrač želi. A dok se u potpunosti ne savlada ova tehnika, PES nudi polu ili potpuno automatsku asistenciju ovog dodatka.

Izmenjen je i koncept suđenja, pa sudija tako na primer sada dozvoljava prednost odnosno ne sudi foul u tim slučajevima, a središnji je i veliki broj sitnijih bagova čime je gameplay postao znatno fluidniji sa boljim osećajem kontrole lopte. Konačno, i golmani su dobili svoj "fejslifting" pa sada ne samo da imaju bolje animacije

već i brane prirodnije, a unapređena je i veštačka inteligencija kako saigrača tako i protivničke ekipe. Jedna od najvećih promena je upravo primena pritiska u odbrani, nasuprot jednostavnom pokušaju da se oduzme lopta. Što se tiče licenci, situacija je što se FIFA tiče ista kao do sada, tu su licence za igrače i timove, dok je PES "pokupio" licence za UEFA takmičenja, pa ko šta voli.

Grafiku, komentatore, zvuk i slične kategorije ne pominjemo u ovom uporednom pregledu jer su u oba slučaja "na nivou zadatka" i iako ne predstavljaju najkvalitetnija izdanja na tržištu u ovom tre-

nutku, jednostavno rečeno "rade posao" i tu su da doprinesu dobroj atmosferi, ali se na njima ne bazira ugođaj igranja. Sada ostaje ono glavno pitanje – FIFA vs PES. Da bismo na njega uspešno odgovorili, ispratili smo komentare mnogobrojnih fanova igre na internetu i ispostavila se da odgovor nije nimalo lako dati. Ono što je sigurno jeste da sve frakcije kažu da je FIFA 12 "svetlosnim godinama" ispred prethodnih FIFA i da kao takva zavrđuje pažnju svakoga.

Odnosno, ukoliko ste probali neku FIFU i nije vam se dopala, trebalo bi da probate najnoviju jer postoji dobra šansa da

ćete promeniti mišljenje. Sa druge strane, i komentari za PES su pozitivni, i kažu da su sve te greške koje su činile igru lošijom u prethodne dve godine ispravljene i da je fudbal sada mnogo kvalitetniji. Ono gde kao i uvek postoje razlike jeste po pitanju toga koja je od ovih igara bolja. Čini se da ne postoji jedinstven odgovor, ali isto tako veći broj igrača prešao je sa PES-a na FIFU. To možda i nije teško kada se zna da FIFA do sada i nije imala neku veliku bazu gejmera. Verovatno ćemo morati, i pored svega, da sačekamo da prođe neko vreme i organizuju se prvi turniri, kako bismo videli koji se naslov bolje "primio".



Autor: Petar Starović

Orcs must die!

Zanimljivo izdanje Robot Entertainmenta

Nešto najbolje što može da vam se dogodi jeste da krajnje slučajno otkrijete neku igru i da potom shvatite da je ona zapravo odlična. Ako je još pritom u pitanju igra manjeg studija, sreći nema kraja. Upravo to se dogodilo piscu ovih redova sa naslovom Orcs Must Die. Naime, nakon uspešno odigrane igre na Steam platformi, uvek bacim pogled

Robot Entertainment je do sada razvio samo još jednu igru – Age of Empires Online

na specijalnu ponudu Steam-a za tu nedelju koja se pojavljuje na kraju. Nikada do sada nisam ništa kupio, ali je zanimljiv heads-up oko toga šta će se uskoro pojaviti od igara, šta se pojavilo, koji je naslov hit, koja igra iz prošlosti je ponovo aktuelna i slično. I tako, kao peta ili šesta ponuda tog jednog "sudbonosnog" dana, na Steam-u se pojavio – Orcs must die! Iskreno, da se igra zvala "Rift defender" ili "Dungeon defense" ili bilo šta slično, verovatno je ne bih ni pogledao, ali ovaj naziv je prosto pozivao na "overu". Kad tamo, kombinacija Tower Defense-a i akcije u trećem licu.

To je bilo više nego dovoljno da uposlim svoj ADSL modem downloadom (legalnim naravno!) od nešto preko dva gigabajta i logujem se u igru. Intro vam pojašnjava da ste "heroj" koji je slučajno stupio na mesto glavnog branioca portala od horde zelenih koji nadiru sa svih strana, a tada ćete shvatiti i da niste baš najbistriji potok u dolini. Ujedno, prikazaće vam se i osnove humora ovog naslova, koji će se kasnije razvijati mahom kroz govoranije protagoniste, odnosno vas, i njegove proslave svakog uspešno završenog nivoa.

Mehanika je jednostavna – na početku svakog nivoa potrebno je da odaberete zamke koje ćete koristiti kao i naoružanja koja ćete posedovati. U startu su to samo dve do tri zamke (bodlje iz patosa, strele iz zida, katran koji usporava) kao i koplje i samostrel, ali će se nakon svakog nivoa arsenal proširiti novim stvarima poput barikada, montažnih sekira, mogućnosti bacanja vatre, manipulacije vetrom, kinetičkim moćima i tako dalje. Moći ćete da iznajmite i pomoć u vidu dodatnih jedinica, a nekada će ih i sama mapa postaviti za vas. Kada odaberete svoj

Platforma:
Xbox 360, Windows**Razvojni tim:**
Robot Entertainment**Izdavač:**
Microsoft Studios**Web:**
www.robotentertainment.com**Domaći distributer:**
STEAM**Cena:**
11 evra**Preporučena konfiguracija:**
Core 2 Duo 1,86GHz,
2GB RAM, GeForce 8800GT**80**

- ✓ Sjajna zabava i pitak humor
- ✓ Gomila zamki i oružja
- ✓ Dugačka kampanja
- ✗ Sitnije grešice

set opreme za svaki od nivoa, potrebno je da analizirate mapu i vidite odakle prodiru neprijatelji i koju putanju koriste da bi stigli do rift-a. Onda pogledate koji će vas protivnici napasti na tom nivou (obični vojnici, jaki ogri, leteće jedinice, strelci...) i konačno, vreme je da postavite zamke. Zauzimaju određeni broj polja i ukoliko su zelene, možete ih postaviti tu gde ste zamislili, ukoliko su crvene ... well, you get the point. Svaka zamka koristi određenu količinu novca kojeg dobijate na početku nivoa, ali i kasnije uspešnom eliminacijom protivnika. Kada ste zadovoljni kreacijom, možete aktivi-

Glavni junak dosta podseća na Deathspank, kao i sam humor i način govora

rati prvi talas protivnika, i zabava može da počne. Oni dolaze u talasima, vaše zamke ih ubijaju a na vama je da pomognete u efikasnosti i naravno pojurate orka koji prođe vaše zamke i nastavi dalje, što zapravo ne bi trebalo da se događa previše puta. Svako od oružja ima i sekundarnu funkciju, pa tako koplje odbija orke od vas a samostrel ih dezorijentiše određeni period. Ovo, u kombinaciji sa dobro postavljenim zamkama, pravi od svake horde paprikaš, a vama na kraju nivoa donosi vredne poene u vidu lobanja, kojih maksimalno može biti pet. Njihov broj se određuje po stilu ubijanja orkova i tome koliko ste uspešni u tome bili, kao i da li je neki od njih uspeo da dođe do portala. Ukoliko, naravno, previše orkova dođe do rifta,

igra je završena. Ah da – glavni junak poseduje manu koja se vremenom obnavlja kao i zdravlje, koje možete obnoviti samo na riftu. Ukoliko poginete, rađate se iznova, ali ste već izgubili solidnu količinu vremena.

Lobanje sa kraja nivoa kasnije koristite za unapređenje zamki i naoružanja, pa je svakako poželjno da ih zaradite maksimalni broj na kraju svake mape, jer unapređenja zapravo nisu nimalo jeftina pa neće biti mesta rasipanju. Sa druge strane, pošto je kampanja prilično dugačka, moći ćete da unapredite skoro sva pomagala, ali to neće biti nimalo jednostavno, jer su neki od nivoa prava kombinacija glavolomke i brzih refleksa, uz sjajno sagledavanje situacije na terenu, posebno ukoliko protivnici imaju više putanja koje morate da pokrijete. Igra koristi Vision Engine firme Trinigy, i izgleda prilično korektno za jedan naslov manje programerske kuće. Kompletно je urađena u polu-kartunolikom fazonu pa je u tom smislu teško oceniti kvalitet ponuđenog, ali je dobra strana toga što radi na praktično svakoj konfiguraciji kupljenoj u proteklih pet-šest godina. Mana, ukoliko se to tako može reći, je to što igra ne poseduje multiplayer, pa će ljubitelji takvog vida zabave morati da potraže alternativu u recimo Dungeon Defenders-ima, koji su dobili svoj port na PC-ju nakon uspešnog debija na Android operativnom sistemu. Svi oni koji sa druge strane traže zabavu ovog tipa na računaru ili vole koncept igre u kojoj je desetak minuta dovoljno za predah od posla ili učenja, sigurno će zavoleti Orcs must die!



Autor: Nenad Dimitrijević

Might and Magic: Heroes VI

Još jedan turn**Platforma:**

PC

Razvojni tim:

Black Hole Entertainment

Izdavač:

Ubisoft

Web:<http://goo.gl/av8lO>**Domaći distributer:**

ExtremeCC

Cena:

3.999 din

Preporučena konfiguracija:

C2D 2Ghz, 1GB, 512MB grafika, 8GB hadd prostora.

78



- ✓ Muzika
- ✓ Grafika
- ✓ Taktika
- ✗ Bagovi
- ✗ Scenarij
- ✗ Podseća na King's Bounty

Realno, ok je igra. Šta čovek može više da traži? Koji je taj čovek kome treba više? U suštini (!) kad se maksimalno objektivno sagleda novo izdanje, od milja nazvanih, Heroja, dobijemo restilizovanu prethodnu igru sa minimalnim promenama koje ne utiču preterano na gejملهj. Sve je tu kao nekada – taktika, strategija, moć i magija.

Logično je da će fanovi biti, najblaženo rečeno, uzdržani, ali verujem ni u najgorem slučaju revoltirani. Ipak su poslednji priznati Heroji izašli još 1999. Petom izdanju ili četvrtom nastavku su progledali kroz prste, pretpostavljam zato što je četvorka bila loša, a ne zato što je unapredila legendarnu trojku. Dakle, uz mnogo truda i uložene pozitivne energije, Might and Magic: Heroes VI deluje kao dobar potencijal, obratite pažnju, za multiplejer ili igranje scenarija.

Posle ovog jadikovanja nad novim čedom UbiSofta, treba reći nešto i o mehanici igre. Kada je reč o kampanji, posle dve uvodne misije, u kojima prolazite kroz tutorijal i pupoljak radnje, možete da izaberete bilo koju od pet frakcija, svaka sa svojom kampanjom, a kad završite svih pet, možete igrati dodatnu, šestu. Zaista, mnogo je sati igre

smešteno u singlepejer. Osim toga, sve je lepo i šareno, što se nekim veoma opasnim igračima naviklim na mnogo piksela manje može zasmetati. Treba dokazati muškost, a kako drugačije do odbijanja lepog! Muzika je zaista sjajna, epska reklo bi se. To znači da svaka frakcija ima svoju temu, da je prijatna i da ne smeta, a samim tim njeno ponavljanje neće negativno uticati na vaše igračke sposobnosti.

Noviteti se ogledaju pre svega u dve stvari. Prvo, svaki grad kontroliše određenu oblast u kojoj se nalaze određeni resursi (ukupno ima četiri resursa). Da biste mogli da osvojite resurs neophodno je da osvojite grad. Svaka oblast poseduje i centar za regrutaciju iz koga svaki grad crpi jedinice (nezavisno od jedinica koje se mogu napraviti u gradu). Drugo, sada je moguće da kupite jedinice iz svih gradova u jednom gradu koji vam u tom trenutku najviše odgovara. Ranije ste morali da jurcate od grada do grada i skupljate jedinice, što je suštinski onemogućavalo, ili znatno otežavalo, da imate jednog heroja koga budžite i koji hara po mapi. Sada, gotovo bez gubljenja vremena, možete da se švrčkate sa svojim omiljenim jahačem i da pržite protivnike. Uz to postoji bolja



kontrola izbora magija i moći, ali neka-ko, oprostićete na mojoj emotivnosti, nije to to. Svaki put kad pogledam drvo napretka, razočaram se, imam utisak da ima malo (a nema) i da izbor nije neki (a jeste). Na sve to ne treba zaboraviti i herojev napad (možete birati između bacanja magije ili običnog demidža) i specijalnu magiju koju ima svaki heroj a koja se puni tokom borbe. I tu nije kraj, heroj još nije dovoljno moćan pa postoji, nazvaću to slobodno, pseudo-karma sistem koji vam donosi još po neke prednosti, a sve u zavisnosti od odluka koje ćete doneti u specifičnim situacijama.

Heroes ne stoji ispred imena Might and Magic

Dosta polemike se povelu oko davanja glasova likovima i same priče. Što se mene tiče, oba su solidna naročito ako gledamo iz petparačke perspektive. Ni u jednom trenutku se ne oseća ozbiljnost glumaca i scenarista, što navodi na pomisao da je to bila i ideja. Ili sam im dao suviše za pravo?

Segment igre koji mi se najmanje dopao je što Heroji VI suviše podsećaju a King's Bounty, što je, rekao bih, sramotno. Zašto je to moralo tako da bude? Problem je u tome što su potezne strategije ovog tipa završile svoj napredak pre više od de-

set godina. Jednostavno ne postoji ništa novo da sednete na dupe i kažete, rečima poznatog kantautora Đorđa Balaševića: "[sad znam] šta to kriješ u svojim lepim nogama!". Umesto toga Đoka vam je opet na pameti: "Moj deda već dugo, ore nebeske njive..." Ispostavlja se da su ipak u pravu ovi što pljuju po scenariju, jer jedino scenario može da izdvoji igru ovog tipa.

Ispostavlja se kao i uvek sa producerskim kućama koje žele da zaštite svoje intelektualno pravo, da je kupovinom originalne igre (što mi apsolutno podržavamo!) osim vanrednih onlajn mogućnosti (ačivmenti i dinastijski poeni), dobijen i jedan vrlo nespokojan rad sa igrom nad kojim se nadvija crni oblak komplikovanosti. Ukratko, pogodnosti koje se mogu dobiti onlajn igranjem ne mogu nadomestiti bespotrebno utrošeno vreme na legalne pokušaje ulaska u igru.

Na koncu, nije sve tako crno, ali nije ni belo, u stvari je, logično, šareno. Ima tu svega i svačega i verujem da svako ko bi prvi put naleteo na Heroje u ovom izdanju, ne bi bio razočaran. Fanovi će pljuvati, onda će prestati da pljuju, a onda će je igrati do besmisla. Objektivno najveća mana igre je njena nedovršenost. Mnogi bagovi će zasmetati ležernim igračima koji jedino šta žele je da se opuste i da odigraju još jedan turn.

Koristite besplatno svoj Cloud hosting plan

Svi pričaju o Cloud Computingu, a mi vam omogućavamo da isprobate sve njegove mogućnosti i uverite se u kvalitet servera u našoj ponudi. Izaberite jedan od četiri pripremljena modela EUnet Cloud servera koji najviše odgovara potrebama vašeg poslovanja i koristite besplatno svoj hosting plan 30 dana!

Web Edition	Web Master	Web Developer	Web Extreme
0,25 CPU Core	0,5 CPU Core	1xCPU Core	1,25xCPU Core
256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM	1536 MB RAM
10 GB HDD	20 GB HDD	50 GB HDD	100 GB HDD
50 GB Bandwidth	100 GB Bandwidth	200 GB Bandwidth	300 GB Bandwidth

U svakom trenutku možete samostalno da povećate ili smanjite hardverske resurse koje koristi vaš Cloud server, kroz naš Cloud Control Panel™. Na ovaj način štedite novac jer plaćate samo one resurse koje zaista koristite!

30 dana FREE test period!!!



EUnet

+381 11 330 56 05

info@cloud.rs

www.cloud.rs

Autor: Aleksandar Ilić

BATMAN: ARKHAM CITY

Kad porastem, želim biti Betmen.

Ova godina je bila krcata nastavcima kvalitetnih naslova, i tek će da bude još par njih. Neki su bili lošiji, neki bolji, neki super. Neki su i bili nepotrebni. Arkham City je u toj masi nekako logični nastavak na Arkham Asylum, mada opet ne možemo reći da smo znali šta nas sve očekuje kada je prvi put najavljena igra.

Pošto je prva igra bila veoma kompleksna, a opet još toliko privlačna za igranje. Znali smo da će osnovni elementi igre opstati ali smo takođe bili

Svi odbegli ludaci iz Arkhama i zatvorenici iz Blekgejt zatvora su koncentrisani u zatvoreno područje koje se nalazi u sred Gotama, koje, pogađate, se zove – Arkham City.

svesni činjenice da Warner želi da izvuče svaku kintu iz Betmen franšize i Betmen... (i dare to say) – Betmen (pop) ludila. Samim tim smo očekivali ne baš drugačije iskustvo kao u prvoj igri. E pa, tu smo pogrešili... donekle.

Priča je u suštini sledeća – par meseci posle dešavanja u Arkham Asylumu, njegov sada bivši upravnik, Quincy Sharp

je gradonačelnik, a svi odbegli ludaci iz Arkhama i zatvorenici iz Blekgejt zatvora su koncentrisani u zatvoreno područje koje se nalazi u sred Gotama, koje, pogađate, se zove – Arkham City. Glavni na vrhu lanca ishrane je doktor Hugo Strejndž, a na vama u koži Betmena ja da istražite šta se dešava unutar zidina Arkham sitija.

A dešava, joj bogo što se dešava. Ukrštaćete pesnice, batarange i ostale ekstremitete sa raznim kriminlacima, od običnog "topovskog mesa", preko novih lica do gomile starih i veoma neprijatnih poznanika. Ovog puta vas čeka preko 400 Ridlerovih trofeja u igri i van nje. Većinu ćete uspeti relativno lako da dohvatite, dok ćete zbog nekih zapeniti od nemogućnosti da skontate kako i šta.

Borbe su dosta bolje i interesantnije u odnosu na A.A., iako nije ništa kompleksnije urađeno povodom kontrole, ceo doživljaj je dosta fluidniji ali je i dalje po principu, jedno dugme tuci, ubi boga, a drugo za kaunterovanje. Imate i mogućnost da imobilizujete više neprijatelja od jednom. I iskreno rečeno, imate mnogo više želje da se mackljate sa raznim barabama nego da se strogo koncetrišete na dati zadatak. Što je skroz ok jer imate dosta mogućnosti olešite pomenute protivnike. A pogotovo što



93



- ✓ Betmen!
- ✓ Betmen!!!
- ✓ Očekivano dobra
- ✗ Očekivano dobra
- ✗ Svet je mogao da bude veći
- ✗ Blaga repetitivnost

je zanimljivo da ima dosta različitijih protivnika, pa ćete neke morati da savladate skroz drugim metodama od naviknutih. Naravno, ako naletite na nekog sa vatrenim oružijem, pravac prvi štek i senka... nije Betmen Supermen.

Boss fajtovi su malo, onako da kažemo drugačiji i nisu neki izazov, mada stvar je u tome što se u ovoj igri mnogo bolje i moćnije osećate prosto kao mračni osvjetnik i nema mnogo izazova generalno, izuzev Mr. Freeza, on je malo otporniji na "Betmen šarm". Ali nevezano za to, igrač prosto ima onaj kvalitetan osećaj kad praši guzice, a Arkham City isporučuje to u količinama van pameti.

Izgled igre je stvarno kvalitetan, mada da se ne lažemo i posle prve igre, nismo očekivali da će biti gore nekako. Ali da, izgleda odlično, a sam grad je nekako poluopen svet. Nekim delovima nećete moći da pristupite bez određenih gedžeta ali ćete i ovako imati dosta posla sa em glavnom misijom em sa buljukom sajdkvestova. Stvarno, ima ih baš... baš. Od jurenja sa asasinatorima do skidanja mačke sa drveta (ok, ne baš).

Tu su i Challenge modovi koji su fino oruđe za lepo usavršavanje skilova, pogotovo kada vežbate stealth. Za sve čelendže možete osvojiti tri medalje, a uglavnom se sastoje ili od steltovanja ili talasa zlikovaca koje morate srediti. Ok, gejmplej kao što ste možda zaključili do sada je super. Izgled igre, odličan. Da imate šta da radite.. imate. Muzika

je odlična, glasovna gluma, ne mož' biti bolja. Tu moramo dodati da je ovo poslednje pozajmljivanje glasa Marka Hamila Džokeru. Pošto je čovek rešio da se penzioniše, bar od Džokera, posle skoro 20 godina pozajmljivanja glasa jednom od najvećh stripovskih zlikovaca, što u

... na diskovima ne dobijate misije za Catwoman.

animiranim filmovima, što u igrama. Ali nije to sve, naizgled, iskustvo Arkham sitija je super i bajno. No, opet dosta odiše prvom igrom, što i ne možemo uzeti za zlo. Druga stvar je odluka, dal izdavača, dal developera ili čija već, da igru napune do vrha raznim dodacima, predstojećim dlcovima itd, koji su negde dostupni, negde ne. Što nije loše, ali to sve košta i nekako je najneprijatnije iznenađenje to što na diskovima ne dobijate misije za Catwoman. Ne, taj dodatak se skida posebno sa PSN ili LIVE mreže.

Ako ste kupili igru, imate taj DLC besplatno ali opet morate da ga skinete, što smara. Opet, možete i da ga dokupite. Ništa to ne bi bio problem da pomenuti DLC čini dobar deo priče Arkham sitija i da je preporuka da ga instalirate pre početka igre da bi mogli da uživate u potpunom doživljaju.

U trenutku pisanja ovog teksta, najavljen je i DLC sa Nightwingom iliti prvim Robinom koji je posle postao standalone borac protiv kriminala. Takođe, PC verzija igre nije izašla još, i trebalo bi sredi-

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
Rocksteady Studios

Izdavač:
Warner Bros. Interactive / Square Enix

Web:
<http://community.batmanarkhamcity.com>

Cena:
oko 60 evra





nom novembra. Nadamo se da će PC verzija sem standardno bolje grafike doneti malo više svetla objašnjenja na ove čudne odluke izdavača oko DLC-ova i možda spojiti lepo sve u jednu igru, bar što se tiče glavne priče i Catwoman. Čisto kao i neka trivia, takođe će se pojaviti igra i za predstojeću Nintendo platformu kada Wii U ugleda svetlost dana.

... najavljen je i DLC sa Nigh- twingom iliti prvim Robinom koji je posle postao standalone borac protiv kriminala.

Delovi igre sa Catwoman će vas više podsećati na ekstremniji Assassin's Creed nego na Betmena. Što nije ni malo loše, pošto je ona prosto takav lik i bilo bi glupo da igrate sa njom isto i kao sa Betmenom. I sasvim pruža dovoljan odmor i osveženje što na gejملهj, tako i na vizuelnom planu. Iskreno, nije baš lako opisati Arkham City, prvenstveno što ima dosta elemenata prve igre da se osećate kao kod kuće, a opet ima toliko suptilnih noviteta da prosto morate odigrati igru bar dva puta da steknete pun utisak. Posle prvog puta ćete uglavnom

biti navučeni već na samu igru, a sigurno nećete odraditi sve i skupiti sve, tako da ćete svi vi kojima se igra svidela i prvi put, rado krenuti ponovo. A tu je i New Game Plus mod, u kojem je sve teže, izazovnije i tada dolazi do izražaja pravi skil koji ste stekli u prvom prelasku igre i tada ćete stvarno biti Betmen.

Sama igra, nije savršena, pored dlcova, tu je mestimični, mada retki osećaj ponavljanja. Iako je Arkham City veći od Arkham Asyluma i otvoreniji svet, opet stičete utisak da je ograničen samo delovima u kojima imate neka striktna posla. A opet, iako nije najveći opet world, imate posla dosta i uglavnom je veoma zabavno dok ga obavljate i lomite vilice zlikovcima ili se igrate detektiva.

U suštini, Batman: Arkham City nije doneo nešto mnogo noviteta, više je tu da pruži nove priče i doživljaje fanovima prve igre sa taman dovoljno svežine da sve protekne očekivano dobro. Da, to je možda čak i najveća mana igre, očekivano je dobra i tim ne donosi sem dobre zabave ništa revolucionarno, samo nam je drago što je Betmen opet tu u novim avanturama.

Autor: Luka Komarović

BATTLEFIELD 3

Is it any good?

Za nas koji gotivimo shootere na PC-ju i koji mislimo da su miš i tastatura, a ne džojped, bogom dani za pomeranje karaktera i nišana u pogledu iz prvog lica, postoji neko početno zadovoljstvo kada saznate da je igra koja vas interesuje razvijana prvenstveno kao PC naslov koji će kasnije biti portovan za konzole, a ne obrnuto ili, možda i najgore – paralelno razvijana za oba sistema. Battlefield je tokom godina imao svoje uspone i padove. Prvi je bio odličan, nastavak pomalo problematičan. Dvojka je bila ok, Battlefield 2142 su svi srećom brzo zaboravili. Bad Company nije bio loš, Bad Company 2 je bio bolji, Battlefield 1943 se na kraju nije ni pojavio za PC ...

... da bi dizajneri mogli da se koncentrišu na razvoj Battlefield 3. Inače, Džon Karmak je, dok je govorio o Rage-u, napomenuo da je trenutni PC oko deset puta brži od trenutno aktuelnih konzola nove generacije, što ne samo da ruši onaj mit o PS3 multicore procesoru koji će vremenom aktivirati dodatni broj jezgara kada bude potrebno a to "neće biti skoro", već potvrđuje i da su trenutno

aktuelne konzole na "smiraju". Ipak se sa njima družimo od 2006 godine i sve ide u pravcu noviteta – Sony je dramatično

Igra ne radi na sistemima starijim od Windows Vista

snizio cenu trojke, Nintendo je najavio Wii U za sledeću godinu, Kinect jeste krupna stvar u Microsoft portfoliju ali nije nova konzola itd. Sve ovo pišemo upravo iz tog razloga što su developeri izgleda odlučili da se upravo zato iznova vrate PC-ju kao početnoj tački, sistemu koji sada već iznova kreće da nudi bolje uslove nego konzole, dok ne budemo ugleдали taj neki novi Xbox ili PlayStation. Retko kada neka grafika uspe da vas šokira prilikom prvog pokretanja, ali DICE-u je to uspelo sa onim što Frostbite 2 engine ima da ponudi. Nivo realizma u osvetljenju, jedinicama, specijalnim efektima odnosno eksplozijama, dimu i uopšte svemu oko vas je nešto neviđeno. Ono što posebno impresionira je to što, narodski rečeno, sve to "šljaka" više nego dobro u ogromnim prostranstvima

koje donose multiplayer mape za do 64 igrača. Kada smo se već pri početku uhvatili multiplayer tematike, istaknimo odmah da se pored Conquest, Rush, Squad Deathmatch i Squad Rush modova, u igru vraća i Team Deathmatch, poslednji put viđen još u Battlefield 1942, a to je bilo jako, jako davno. Još jedan povratak na opšte zadovoljstvo dogodio se u "trojci" – avioni! Naravno, to dolazi i sa svojom "drugom stranom novčića" – svi žele da ih voze! Pa osim ukoliko niste na sopstvenom serveru ili privatnom meču, očekujte da u avion uđete nikad, vozite ga nimalo, a najčešće će vam se obrušiti na glavu, i to onaj koji pripada vašoj ekipi, a ne protivničkoj.

Što se tiče klasa, Battlefield 3 donosi četiri. Assault, Support, Engineer i Recon. Pored dobro poznatih stvari i osobina, ono što nam se dopalo je to što, kao u BF 2142, Assault klasa može da ponese defibrilator i pakete prve pomoći, dok Recon uspešno postavlja spawn point bilo gde na mapi za svoje saigrače. Interesantno je i to da inženjer poseduje baterijsku lampu kojom može zaslepiti protivnike

85

- ✓ Možda najbolja grafika na PC-ju
- ✓ Odličan multiplayer
- ✓ I kampanja za jednog igrača je OK
- ✗ Bagovi u kampanji za jednog igrača
- ✗ Bez mogućnosti modovanja (!)
- ✗ Bez LAN-a i naplata servera

(!) a neka od oružja sada imaju stalak za povećanu preciznost ukoliko se oko vas nalazi površina na koju taj stalak možete postaviti. Pored toga što su neprecizna prilikom dužeg pucanja, oružja "mute pogled" onoga ko ih koristi, pa "roštiljanje" ima još manje poente i donosi još slabije rezultate.

Igra u retail pakovanju donosi devet mapa i pregršt naoružanja, ali i čudni in-game server browser koji se zapravo otvara u vašem pretraživaču interneta. Čitav taj servis zove se Battlelog i predstavlja svojevrsni Facebook za tastatura+miš vojnike. Iz njega pretražujete servere, startujete partije, gledate listu prijatelja,

U pitanju je jedanaesti deo Battlefield franšize

tražite voice servere i tako dalje. Sve to zapravo radi sasvim ok, izuzev nekoliko krupnijih i nejasnih problema, kao što je na primer potreba da u potpunosti resetujete igru kada menjate server na kojem se nalazite. Kada smo kod novih tehnologija distribucije, istaknimo i to da se BF3 u digitalnom smislu može nabaviti isključivo preko Origin EA servisa, što će ljubiteljima Steam-a verovatno zasmetati.

Ono što će još više smetati je činjenica da se Origin i Battlelog iz nekog razloga ne vole, pa tako ako Origin pozovete tokom igranja Battlefield 3, pa iz njega pokušate da odete u Battlelog, dobićete poruku da taj browser nije podržan. Good job EA,

good job!

Vratimo se na priču. Baš kao što i ime kaže, BF3 je nastavak dvojke, u nekom smislu. Odvija se tokom 2014 godine, i ispričana je kroz retrospektivu vojnika kojeg ispituju vladini agenti. Misija za misijom, kockice se sklapaju, i iako ne treba očekivati Ladlamovu kreativnost, neverovatne obrte i neviđenu želju da saznate šta se dalje događa, igra zapravo ima korektan singleplayer koji traje nešto manje od sedam sati i čini svojevrsni trening za multiplayer okršaje.

Svakako pohvalna odluka DICE-a, imajući u vidu da se do sada nisu preterano puno puta odlučivali na pravi singleplayer, a dodatni plus leži u činjenici da postoji i kooperativni singleplayer mod. Problem na kojeg smo mi naišli su kompletno skriptovane sekvence koje umeju da idu na živce ukoliko ne uradite baš sve onako kako su dizajneri mislili, a večita boljka, saigrači koje kontroliše računar, i ovoga puta će vas lako dovesti do smeha i suza (poput neke romantične komedije sa Dženifer Lopez, na primer, s tim što u njima nema smeha, a možda ni suza).

Jasno je kao dan da singleplayer nije razlog zbog kojeg bi iko kupio ovu igru, pa tako nećete ni vi, niti ćemo mi zbog toga posebno preporučiti "trojku", ali je, i pored linearne priče koja je prežvakana sto puta, lepo imati alternativu kada vas iznerviraju gomile mentalno izazvanih saigrača na javnim serverima. Speaking of, osnovne četiri klase koje



smo pomenuli i njihovo naoružanje naravno nisu kraj napredovanju u igri. Za vas je, pored desetina oružja, ostavljeno i stotine nagrada odnosno dodataka koje na taj način možete otključati. Nova oružja, napredne mogućnosti, "zevzeti" pa čak i unapređenja za vaše vozilo samo su neki od razloga da u

Igra je razvijana kao primarno PC, pa potom konzolna

multiplayer okršaju budete što uspješniji. A kada smo kod okršaja, iako smo to možda već pomenuli, Battlefield 3 donosi do sada neviđeni multiplayer za gomile igrača. Ovo okruženje, ovakva oružja i ovakva grafika se jednostavno ne mogu naći niti u jednoj drugoj igri na tržištu trenutno i pitanje je koliko će vremena proći dok dizajneri nekog drugog studija ponude alternativu. Ukratko, Battlefield

3 multiplayer je sve ono što su oko 2004. priželjkivali igrači Desert Combat moda za BF42.

A sada malo o EA zaradi. Pod kapom zaštite od hakera, terorista, alaha, islama, gojaznosti, gejeva, seksualnih sadržaja i ostalih zala dvaes' prvog veka, Electronic Arts se odlučio na "zatvoreni" model servera za igru, što podrazumeva da ne može svako da podigne Battlefield 3 server, već samo odabrana grupa komercijalnih server hosting kompanija, koju će autorizovati DICE. To je ok, u pogledu zaštite od hakera, ali donosi nekoliko fundamentalnih problema. Najvažniji među njima je taj što za svoj privatni server morate da izdvojite novac upravo kod tih hosting provajdera, pa ne možete jednostavno "napraviti svoju mapu" kada vam dosadi da vas granatira sopstveni saigrač na javnom serveru. A rentiranje servera nije jeftino. Drugi problem je to

što je na ovaj način onemogućeno modifikovanje igre, bez obzira da li govorimo o manjim promenama ili krupnijim modifikacijama, i možda najvažnije – nema LAN podrške. To znači da nema ni zabave na LAN partyju ili BYOC-u, izuzev ako lokacija na kojoj ste nema dovoljno jak bendvit da uspešno prihvati sve vas koji sedite na istom mestu i delite internet konekciju.

Stoga, izvažite šta očekujete od Battlefield 3 i odgovor o kupovini će se sam nametnuti. Da li vam je potrebna igra za singleplayer? BF3 preskočite. Da li ste solo gejmer sa tek pokojim prijateljem online i/ili ste spremni za nova poznanstva (pederi stop!)? U tom slučaju je ovo prava igra za vas. A ako ste old school, navikli na LAN i imate više ortaka koji bi pikali sa vama, osim ukoliko ne planirate da se "otvorite" za rentiranje servera, razmislite dobro o tome da li će vas Battlefield 3 razočarati ili ne.

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3, iOS

Razvojni tim:
DICE

Izdavač:
EA

Domaći distributer:
ExtremeCC

Web:
www.battlefield.com

Cena:
oko 50 evra

Preporučena konfiguracija:
Core 2 Quad, 2GB RAM, aktuelna grafička kartica, Windows Vista i Windows 7 only



Sasvim je moguće da ste već skon-tali šta hoćemo reći već iz samog podnaslova. Ali evo, odmah da obrnemo malo i u početku same recenzije i kažemo suštinu - ... ok, ne.. nećemo, ipak morate malo da čitate, nije baš tako jednostavno.

Prošlo je neko vreme od prošlog Gears of Wara broj 2, koji je generalno bio kul igra, lepog izgleda sa mnogo akcije i ekstra slojem mačo čizinesa. Imao je valjan singleplejer, ok priču i bedan multiplejer. Ukratko, krajnje normalna igra. Opet, dosta ćete nailaziti na izraze kao što su "najbolji fps ikada" ili "najbolje akciono iskustvo iz prvog lica" u pomenima Gears

Kako nešto može da bude vrhunski fps šuter, a da se igra na džojpedu?

of war serijala diljem interneta. Ali mi to ovde nećemo reći. Zašto? Pa u pitanju je igra za Xbox 360. Kako nešto može da bude vrhunski fps šuter, a da se igra na džojpedu? Ne može, zar ne? Videćemo. Priča je vrhunska. Zadnji put kada smo videli naše junake na Seri, stvari su bile loše. Sad su još gore. Nama srcu dragi Markus, sa svojim Delta odredom je rešio da dokrajči šta ima sa Locustima i Lambentima.

Eto, to je nekako to. Ima naravno tu španskih serija trenutaka i tako to, ali to nije bitno, a i spoilovali bi big tajm. Šta je bitno? Bum i tras, niko ne igra

Autor: Aleksandar Ilić

GEARS OF WAR 3

.. ili GoW 2 v.2.0??

84



- ✓ Fascinantna grafika
- ✓ Dobar gejmplej
- ✓ Kul multi
- ✗ Deja Vu
- ✗ Grafički- vizuelni propusti
- ✗ Bagčići

GoW zbog lepe priče i dubokih likova. Ok, jeste i to ponekad zabavno ali akcenat ove igre je na pucanju, eksplozija-ma, motornim testerama na puškama, još pucanja i još eksplozija. Da li deliveruje? Naravno, od sve tri igre u serijalu, najviše ćete uživati u ovoj dok tamanite svu gamad koja vam se ne sviđa.

Grafika je bolja u odnosu na drugi deo, a može se ići toliko daleko i reći da je poprilično fascinantna na trenutke. Mada hoće da se zagrcne Xbox kad naletite na milion neprijatelja ili situacija postane grafički (pre)zahtevna.

Priča tj. kampanja će vas provući kroz pet lukova, arkova, čeptera, kako volite, a u Delta odredu stvari izgledaju malo drugačije. Sem vizuelnih promena na samom Markusu, su prisutni stari znanci

Kol, Berd, Karmajn i tako sve do broja 8, koliko vas i čini Delta odred. Sam gejmlplej je fluidan, a testosteroni i dudeizam- brofistbumpizam curi i eksploDIRA sa svih strana. Što bi cure rekle – mačofest :D

Bum i tras, niko ne igra GoW zbog lepe priče i dubokih likova.

Muzika je solidna i daje na trenutke savršenu atmosferu... na nekim mestima u igri čak zadaje za sve pare. No, ne bi mogli o tome, a da ne spojlujemo.

Ako vam nekako postane dosadno da pucate na sve strane i bacate se od zaklona ka zaklonu itd, možete skupljati COG pločice. Kojih ima u fer broju da vam skrene misli sa pucanja, mada

ponekad ćete se osećati rastrzano u sred pucnjave dal' da se zanimete sad i razmišljate o nekim tamo kolektbilsima dok se svet ruši oko vas.

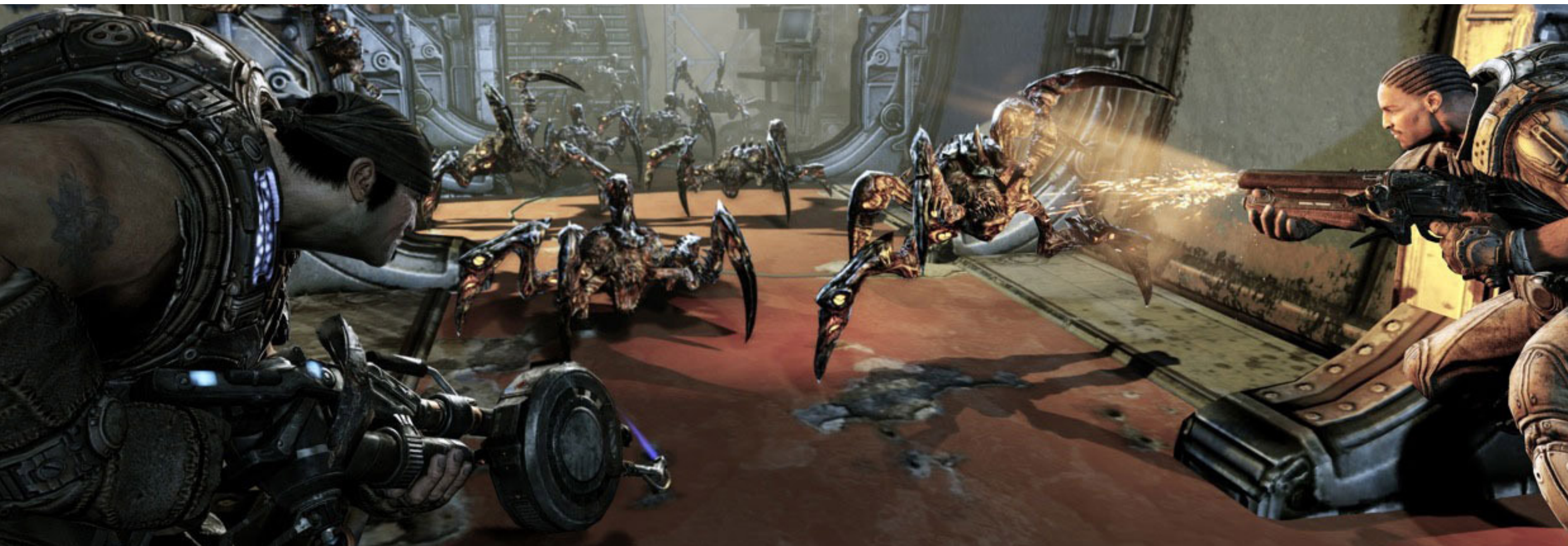
Pa šta je toliki problem onda sa svim ovim? Deluje zabavno? Zar ne? Paaaaa... ok, da.... ali bukvalno od samog starta se kroz celu igru provlači osećaj već viđenog. Jeste, potrudili su se momci iz Epica da ispoliraju igru što više moguće ali jednostavno ne možemo da se otmemo utisku da igramo rimejk, našminkani Gears of War 2.

Da sve što u dvojci nije radilo, sada radi i izgleda bolje. A da bude bezveznije, ima igra bagova i nekih prosto jeftinih elemenata, kao što je moguće da uđete do pola u zid i tako neke boljke iz igara od pre 5, a i više godina. Čekpointovi su

podnošljivi ali na par mesta ćete se posle zaguca osećati kao da se vrtite na ražnju u paklu i ponavljate neke užasno teške delove igre bez potrebe.

Ok, pa šta nama to nudi Gears of War 3 za sad? Gomilu oružija – check. Eksplozije i pucanje – check. Još eksplozija i pucanja – double check. Valjan singleplejer – check. Mačo čizines – check. Lepu grafiku- check. Bedan multiplejer - ?? NE!

Multiplejeru su izgleda posvetili dužnu pažnju, malo oslušnuli i testere i korisnike i sasvim je prijatno iskustvo da kažemo u najmanju ruku. Svi bitni i moderni modovi su tu - Team Deathmatch, Beast, Capture the Leader, Execution i drugi. I što je najlepše, sam mp je dosta dinamičan i dosta ćete koristiti veštinu stečenu igranjem singleplejer moda.



E sad, ona suština sa početka. Nije topla voda, u stvari čak ni blizu, kada bismo morali ukratko da vam kažemo zaključak, bio bi – Kao Gears of War 2 (a i 1), samo izgleda lepše i lepše radi. Ali u svakom slučaju, Gears of War 3 lepo zaključuje trilogiju uz sasvim zabavnu, mindless pucačinu sa dozom relativno ok humora u singleplejer modu i oko 20ak sati koliko će vam trebati da ga savladate. I još

**... ne možemo da se
otmemo utisku da igramo
rimejk, našminkani Gears of
War 2.**

dosta sati u Multiplejer modu u kojima ćete fino uživati, pogotovo ako igrate sa prijateljima. Da ne zaboravimo i to da pomenemo da ne, nije Gears of War 3 najbolji fps ikada, nevezano za platformu (a i da je tako, ima boljih na XBoxu)... ali ide glatko na džojpedu, i puca dobro što ga čini veoma dobrim first person shooterom za XBox 360 konzolu.

Platforma:

XBox 360

Razvojni tim:

EPIC Games

Izdavač:

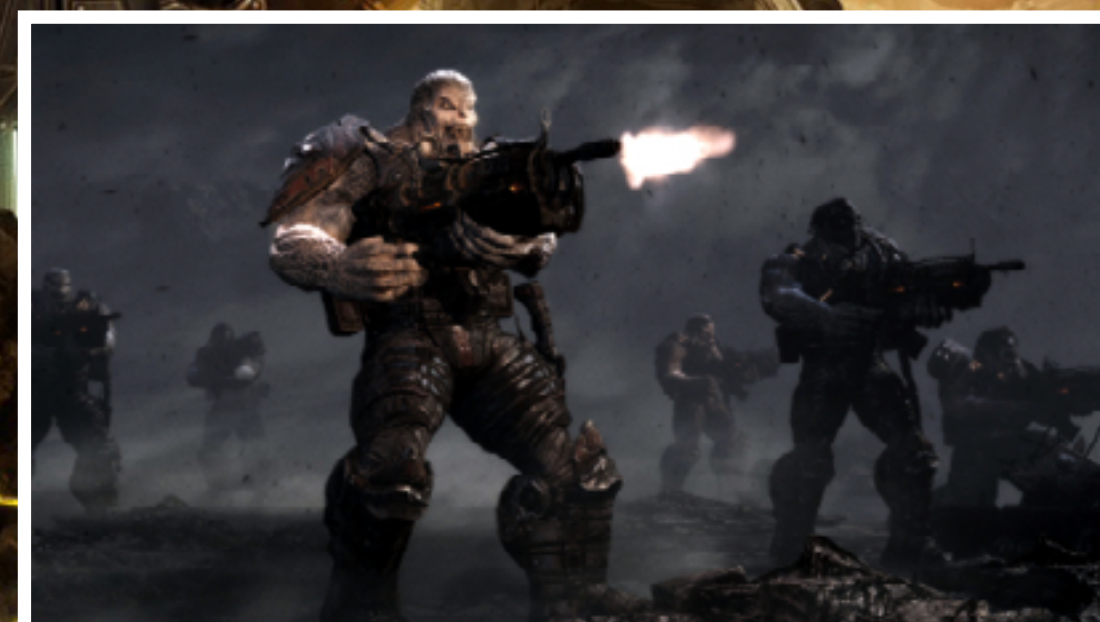
Microsoft Studios

Web:

www.gearsofwar.com

Cena:

6.999 din



electa

I N T E R A C T I V E

www.electainteractive.com

WORLD



Autor: Aleksandar Ilić

Red Faction Origins

pre.. seq.. midquel?

Odmah u startu ćemo napomenuti nekoliko činjenica koje su već odavno jasne:

1. Filmovi rađeni po video igrama su lov u mutnom i nikad ne znate šta vas čeka.
2. SyFy kanal je zaslužan za neke od najgorih TV filmova koji su dodirnuli onu stranu malih ekrana. Primera radi <http://goo.gl/Zyvkt> i <http://goo.gl/bI-pxe>
3. Red Factions: Origins je pravio SyFy u saradnji sa THQ..
4. ... i za milo čudo, nije loš.

Ako ste možda već primetili, što u infou u vezi filma, što sa imdb strane, kasting ovog filma je šaren poprilično. Glavnu ulogu su dodelili Brajanu Dž. Smitu koji glumi u Stargejt Univezumu, a pored njega tu su i Kejt Vernon, poznata kao raskalašna gđa Taj iz BSG, Robert Patrik, poznat kao T-1000 i agent Doget (ako moramo da vam pišemo ko su T-1000 i agent Doget, sedi jedan) i još dosta poznatog i manje poznatog glumačkog sveta.

Sama ideja ovog TV filma nije bila u stvari da to bude TV film već pilot epizoda koja bi vodila u moguću kreaciju Red Faction TV serije. A koliko smo do sada skontali, to se još uvek nije desilo. I pored toga, služi kao reklama/ prequel za tada predstojeću Red Faction: Armageddon igru. A sam film se dešava između Gerile i Armagedona.

Radnja se odvija nekih 25 godina posle događaja u Red Faction: Guerilla igri i prate sad već oronulog Aleka Mejsona (koji je i bio glavni lik pomenute igre) i njegovog sina Džejka. Alek, pošto je uništio EDF brod Hidru u RF: Gerili, se venčao sa Sem i napravio dvoje dece – Liru i Džejka. Da bi Sem posle nekog vremena bila ubijena od strane nepoznatih napadača, a njihova ćerka Lira se od tada vodi kao nestala (ili mrtva, nije najbolje ustanovljeno tokom filma) dok je mlađani Džejk kako-tako preživeo napad i sada je u redovima Red Factiona. Cela ta tragedija je zada-

Režiser:
Michael Nankin

Glumci:
Brian J. Smith, Danielle Nicolet, Kate Vernon, Robert Patrick,...

Trajanje:
88 minuta

Medij:
TV Film/ Pilot epizoda

Adresa:
www.imdb.com/title/tt1693872/

la popriličan udarac na Aleka koji svoje stare dane provodi izazivajući pijane tuče po lokalnim birtijama, a za ubistvo žene i ćerke krivi Marauderse. Onda se na mala vrata vraća Hidra, koja od dana uništenja polako ali sigurno, gubi orbitu i najzad se survava na površinu Marsa i to posred ničije zemlje između Kolonista i Maraudersa. Tu naš glavni junak Džejk dobija zadatak da sa svojim timom i štreberkom Tes spase šta se može spasti od tehnologije iz olupine ali je problem što se nije jedini uputio sa tom misijom ka olupini glomaznog broda.

Dešava se tu posle još svašta ali da vam ne bi sad pravili spoilere, dalji tok priče ćemo prepustiti vama da ispratite gledanjem filma.

Scenografija i kostimi su krajnje solidni, cgi i specijalni efekti su uglavnom u rangu BSG-a što je pohvalno za mali TV film bez glomaznog budžeta. Lokacije su korektne mada su mahom neupečatljive, što i nije strašno. Opet, to je Mars, pa bi očekivali malo grafičkije scenografije, a da nije suvi CGI.

Realno, najjači adut u celoj ovoj priči je sama gluma koju korektno pružaju manje-više svi članovi glumačke ekipe. Plus, Robert Patrik je nekako kul. Doduše, najslabiji adut u celoj ovoj priči je priča. Iako dosta isklišeizirana i na trenutke nekonsekventna igri koja prati događaje posle filma, glumci us-

pevaju da spasu stvar solidnom glumom. A i stiče se utisak da su možda mogli lagodnije da naprave tv film iz dva dela od po dva sata nego da stuku ovako sve u jedva sat i po. Jer neki likovi koji su možda i ključniji deo priče nisu baš najbolje razrađeni pa se stiče utisak da pre pojave na ekranu nisu nikad ni postojali, primera radi – Džejkova sestra Lira.

Nekako stvarno nema mnogo šta da se kaže o ovom filmu. Solidna gluma, kostimi i scenografija, a priča je mogla da bude bolja i runtime cele stvari da bude duži. Ne dešava se nešto specijalno niti bitno za priče RF: Guerille i Armageddona tako da ako propustite ovaj filmić, nećete ispaštati zbog nedostatka pozadinskih detalja obe igre. Mada je lepo videti šta se desilo sa Alekom Mejsonom, samo je šteta što fokus priče nije na njemu, već njegovom sinu, koji je tu bukvalno da samo premosti glavne likove između Guerille i Armageddona.

Ako ste fan Red Faction serijala, pogledajte film, ali ne očekujte ništa spektakularno niti nešto što će vam oduvati mozak pričom i povezanošću sa igrama. Ako niste fan, preživete i bez ovoga, a ako ne znate šta je Red Faction, onda najbolje da prvo krenete da saznajete putem igara, pa kad stignete do filma, stignete.



OVOSEZONSKA majica za 699 dinara



Majica 2011 + majica starijih sezona za 999 dinara



RASPRODAJA

 **KLANRUR.RS**